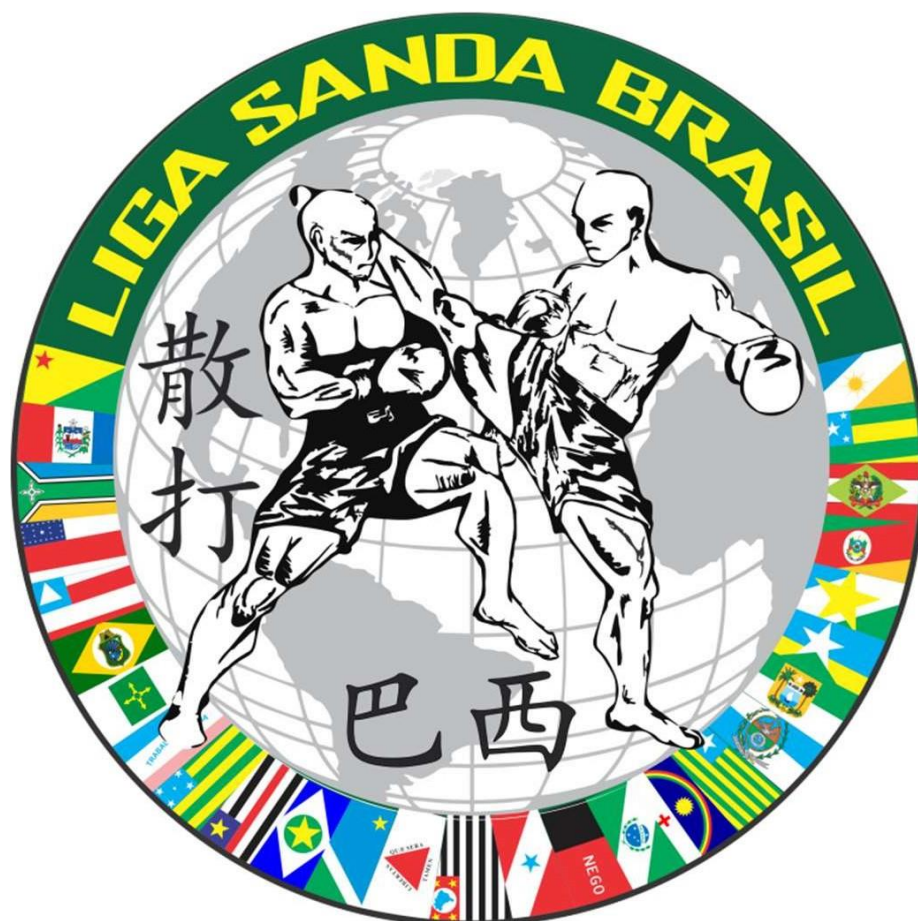


SISTEMA OFICIAL DE REGRAS PARA COMPETIÇÕES DE SANDA



2023

1. SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples (com cabeça de chave) ou eliminatória com repescagem (todos contra todos), de acordo com o que for estabelecido pela organização do evento.

- Categorias Kids, Infantil, Infanto-Juvenil e Juvenil: **3 rounds** de 1 minuto e 30 segundos de duração com intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- Categorias Adulto Iniciante: **3 rounds** de 2 minutos de duração com intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- Categorias Adulto Avançado: **3 rounds** de 3 minutos de duração com intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- Categorias Adulto Profissional: **5 rounds** de 3 minutos de duração com intervalo de 1 minuto entre os rounds.

A vitória é declarada ao competidor que: obtiver maior pontuação na soma de todos os rounds; aplicar knock-out; desistência ou desclassificação do adversário.

2. REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

- Ficha de inscrição devidamente preenchida;
- Comprovante de pagamento da taxa de inscrição;
- Atestado médico com no máximo vinte dias de registro que antecede à competição (apresentar no momento da pesagem do atleta)
- Comprovante de vacinação contra COVID-19 (apresentar no momento da pesagem do atleta).

3. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS E VESTIMENTAS

- Camiseta Regata com emblema da escola, equipe ou associação;
- Shorts ou bermuda com emblema da escola, equipe ou associação;
- Coquilha (protetor genital);
- Protetor Bucal;
- Bandagem (até 2,5m de comprimento e até 5 cm de largura);
- Luvas de 8 Oz. para categorias até 60 Kg;
- Luvas de 10 Oz. para categorias acima de 65 Kg;
- Caneleiras para todas as categorias, exceto categoria adulto avançado e profissional;
- Capacete de grade para todas as categorias, exceto categoria adulto avançado e profissional;
- Protetor de Tórax (peitoral) para todas as categorias, exceto categoria adulto profissional;
- Protetor de seios para categorias femininas (opcional).

ATENÇÃO: Cada delegação é responsável por providenciar os equipamentos de proteção de seus competidores, nas cores vermelho e preto. A ausência de qualquer um dos equipamentos obrigatórios resultará na desclassificação do atleta.

4. CATEGORIAS DE PESO

Kids – Masculino (07 a 10 anos)

<i>Categoria</i>	<i>Faixa de peso</i>
<i>25 Kg</i>	<i>Até 25Kg</i>
<i>30 Kg</i>	<i>De 25,1Kg até 30Kg</i>
<i>35Kg</i>	<i>De 30,1Kg até 35Kg</i>
<i>40 Kg</i>	<i>De 35,1Kg até 40Kg</i>
<i>45 Kg</i>	<i>De 40,1Kg até 45Kg</i>
<i>50Kg</i>	<i>De 45,1Kg até 50Kg</i>

Kids – Feminino (07 a 10 anos)

Categoria	Faixa de peso
25 Kg	Até 25Kg
30 Kg	De 25,1Kg até 30Kg
35Kg	De 30,1Kg até 35Kg
40 Kg	De 35,1Kg até 40Kg
45 Kg	De 40,1Kg até 45Kg
50Kg	De 45,1Kg até 50Kg

Intantil, Infanto-Juvenil Masculino (11 a 14 anos)

Categoria	Faixa de peso
40 Kg	Até 40Kg
44 Kg	De 40,1Kg até 44Kg
48Kg	De 44,1Kg até 48Kg
52 Kg	De 48,1Kg até 52Kg
56 Kg	De 52,1Kg até 56Kg
60Kg	De 56,1Kg até 60Kg
65 Kg	De 60,1Kg até 65Kg
70 Kg	Acima de 65,1Kg

Intantil, Infanto-Juvenil Feminino (11 a 14 anos)

Categoria	Faixa de peso
40 Kg	Até 40Kg
44 Kg	De 40,1Kg até 44Kg
48Kg	De 44,1Kg até 48Kg
52 Kg	De 48,1Kg até 52Kg
56 Kg	De 52,1Kg até 56Kg
60Kg	De 56,1Kg até 60Kg
65 Kg	De 60,1Kg até 65Kg
70 Kg	Acima de 65,1Kg

Juvenil Masculino (15 a 17 anos)

Categoria	Faixa de peso
48 Kg	Até 48 Kg
52 Kg	De 48,1 Kg até 52 Kg
56 Kg	De 52,1 Kg até 56 Kg
60 Kg	De 56,1 Kg até 60 Kg
65 Kg	De 60,1 Kg até 65 Kg
70 Kg	De 65,1 Kg até 70 Kg
75 Kg	De 70,1 Kg até 75 Kg
80 Kg	Acima de 75,1 Kg

Juvenil Feminino (15 a 17 anos)

Categoria	Faixa de peso
48 Kg	Até 48 Kg
52 Kg	De 48,1 Kg até 52 Kg
56 Kg	De 52,1 Kg até 56 Kg
60 Kg	De 56,1 Kg até 60 Kg
65 Kg	De 60,1 Kg até 65 Kg
70 Kg	De 65,1 Kg até 70 Kg
75 Kg	De 70,1 Kg até 75 Kg
80 Kg	Acima de 75,1 Kg

Adulto Masculino – Avançado e Profissional (Acima de 18 anos)

Categoria	Faixa de peso
48 Kg	Até 48 Kg
52 Kg	De 48,1 Kg até 52 Kg
56 Kg	De 52,1 Kg até 56 Kg
60 Kg	De 56,1 Kg até 60 Kg
65 Kg	De 60,1 Kg até 65 Kg
70 Kg	De 65,1 Kg até 70 Kg
75 Kg	De 70,1 Kg até 75 Kg
80 Kg	De 75,1 Kg até 80 Kg
85 Kg	De 80,1 Kg até 85 Kg
90 Kg	De 85,1 Kg até 90 Kg
Absoluto	Acima de 91,5Kg

4.6 Adulto Feminino – Avançado e Profissional (Acima de 18 anos)

<i>Categoria</i>	<i>Faixa de peso</i>
<i>48 Kg</i>	<i>Até 48 Kg</i>
<i>52 Kg</i>	<i>De 48,1 Kg até 52 Kg</i>
<i>56 Kg</i>	<i>De 52,1 Kg até 56 Kg</i>
<i>60 Kg</i>	<i>De 56,1 Kg até 60 Kg</i>
<i>65 Kg</i>	<i>De 60,1 Kg até 65 Kg</i>
<i>70 Kg</i>	<i>De 65,1 Kg até 70 Kg</i>
<i>75 Kg</i>	<i>Acima de 70,1 Kg</i>

5. PESAGEM

O competidor deverá apresentar-se para a pesagem portando a carteirinha de vacinação contra **COVID19**, carteira de identidade ou outro documento oficial com foto.

A pesagem será feita pelo registrador chefe, juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.

O competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição ou, de acordo com o que for previamente estabelecido pela organização do evento, uma vez a cada dia de competição (neste caso a pesagem deverá se encerrar duas horas antes do início da competição), com local e hora marcada pela organização. A pesagem de cada categoria será completada em 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso da sua categoria terá até 30 minutos, após a primeira pesagem, para adequar-se ao peso. **Caso o atleta não atingir o critério do peso em sua categoria, não terá permissão para competir.**

O Competidor deverá estar com trajes adequados para a pesagem.

Masculino: calção, sunga, cueca ou, se necessário, sem roupas.

Feminino: biquíni, bermuda e top ou, se necessário, sem roupas.

6. SORTEIO

O sorteio será realizado após a pesagem. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a referida categoria será cancelada.

O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizado em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.

MÉTODOS DE LUTA E PUNIÇÕES

MÉTODOS DE LUTA

Técnicas de ataques e defesas que estiverem adequadas ao regulamento de competição do Wushu Sanda, em conformidade com a IWUF, podem ser empregadas.

7.1 GOLPES VÁLIDOS (PARA PONTUAÇÃO)

- Socos na cabeça
- Socos no tronco
- Chutes na coxa lado de fora e lado de dentro
- Chutes na panturrilha
- Chutes no tórax
- Chutes na Cabeça
- Projeções

7.2 PARTES PROIBIDAS

Parte traseira do crânio, toda região do pescoço, genital e ataques que vão contra as articulações (joelho, cotovelo).

7.3 MÉTODOS PROIBIDOS

Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações.

Não são permitidos os golpes de projeções que lancem o oponente com a cabeça contra o solo. Não é permitido pressionar ou esmagar o oponente propositalmente na finalização da queda contra o solo.

Atacar, com qualquer técnica, a cabeça do oponente caído no solo.

8. DESISTÊNCIA

O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas.

8.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência (levantar o braço ou jogar toalha) ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.

8.3 O competidor que ficou ausente na pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo será considerado desistente, sem justificção.

8.4 O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

9. FALTAS E PUNIÇÕES

9.1 Faltas

9.1.1 Faltas leves

- a) Segurar o oponente passivamente.
- b) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
- c) Atrasar a luta de propósito.
- d) Conduta anti-esportiva ou desobediência as decisões do árbitro.
- e) Entrar na plataforma sem protetor de boca, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- f) Violar a ética e o protocolo na competição.

9.1.2 Faltas Graves

- a) Atacar o oponente antes do comando iniciar ou após parar.
- b) Golpear o oponente em partes proibidas.
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.

9.2 Punições

- a) Cartão amarelo para faltas leves
- b) Cartão vermelho para faltas graves.
- c) O competidor que receber três faltas graves será desqualificado do combate.
- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- e) O competidor que for pego com uso de doping ou inalando oxigênio durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.

10. SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

- a) O competidor cai ou sai da plataforma.
- b) O competidor recebe uma punição.
- c) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos.
- d) O competidor é lesionado.
- e) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas.
- g) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central.
- h) Há problemas ou perigo na plataforma que precisam ser resolvidos.
- i) Problemas com iluminação.
- j) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.

11 CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

1. Todas as lutas deverão ser avaliadas (e apontadas em formulário específico) por 3 árbitros laterais posicionados em lugares diferentes ao redor da área de combate e/ou por plaquetas "vermelho" e "preto".
2. O sistema de **10 pontos por round** deve ser adotado em todas as lutas, no qual 10 pontos devem ser dados ao vencedor do round e 9 ou menos ao perdedor. Em caso de empate 10 pontos são atribuídos para cada lutador.
3. Para atribuição dos pontos devem ser levados em consideração os golpes válidos efetivamente aplicados (socos, chutes e projeções), o domínio da luta e a competitividade (iniciativa de combate) dos lutadores.
4. Um round terá um score de 10-10 quando ambos os lutadores parecerem estar lutando em pé de igualdade e nenhum dos dois demonstrar domínio sobre o combate.
5. Um round terá um score de 10-9 quando um lutador ganhar por uma margem pequena, aplicando um número maior de golpes legais efetivos;

6. Um round terá um score de 10-8 quando um dos lutadores dominar visivelmente o combate;

7. Um round terá um score de 10-7 quando um dos lutadores subjugar completamente o adversário.

Elaboração: Mestre Cleber Dias Silva

Revisão: Mestre Pedro Henrique Braz e Mestre Thiago William Barros

Supervisão Técnica: Grão Mestre Benedito de Barros Filho